

ナムコがカプコン、カトウ製作所と合同展

## 「鉄拳 4」発表

共同開発の「ガンサバイバー2」披露



3 社合同新作展で(左から)ナムコの鈴木登本部長、カプコンの初野純孝部長、ナムコの積川昭善常務、カトウ製作所の渋谷修二部長

3 社合同新作展で(左から)ナムコの鈴木登本部長、カプコンの初野純孝部長、ナムコの横川昭孝営業、カトウ製作所の造谷修一部長

新製品「機4」は、「システム2千人の46」基板を使用した。一対一の戦格闘ゲームで、壁や障害物を利用して相手の手を叩きつけたり押しつけて攻撃する。また地面に起伏があるステージを設け高低差を利用した戦い方や、相手とのボジションの入れ替えができれば、横への移動がスムーズになった。基板販売でOP価格三十六万八千円、七月下旬発売予定。

二会 なお『鉄拳4』の全国大会が十六カ所で開催かれ、九月二日東京で決勝戦が行なわれる。TVゲーム機はこのほか二機種を紹介。一機種はカブコンとの共同開発による二人用CGガンゲーム機「ガンサバパー2・バイオハザード・コードベロニカ」で、レバーと一体になった銃を操るゾンビームをやった新作しつけにくいゲーム。「ナオミ」基板を使用。OP十七萬五千円、七月下旬

新製品「機4」は、「システム2千人の46」基板を使用した。一対一の戦格闘ゲームで、壁や障害物を利用して相手の手を叩きつけたり押しつけて攻撃する。また地面に起伏があるステージを設け高低差を利用した戦い方や、相手とのボジションの入れ替えができれば、横への移動がスムーズになった。基板販売でOP価格三十六万八千円、七月下旬発売予定。

二会 なお『鉄拳4』の全国大会が十六カ所で開催かれ、九月二日東京で決勝戦が行なわれる。TVゲーム機はこのほか二機種を紹介。一機種はカブコンとの共同開発による二人用CGガンゲーム機「ガンサバパー2・バイオハザード・コードベロニカ」で、レバーと一体になった銃を操るゾンビームをやった新作しつけにくいゲーム。「ナオミ」基板を使用。OP十七萬五千円、七月下旬

発売)、「ピーバニック」(本紙前号「話題のマシン」参照)を紹介。

ブライズマシンは、狙った景品が取れなくてもおまけ景品獲得のチャンスを追加したカトウ製作所製「ファンシーリフターツイン2」を参考出品。

メダルゲーム機は、ナムコ・シューティングゲーム「シューティングダールシリーズ」の第四弾で

「機能性を稼製作所製エンプJ」

四十万八千円

万八千円)

ちもあるカ

ンコ機「パ

P価格五十

発売日未定

をモチーフ

ムソフトウ

アラインダ製



ナムコ「鉄拳4」(上)とカプコン/ナムコ「ガンサバイバー2」

ナムコ「鉄拳4」(上)とカプコン/ナムコ「ガンサバイバー2」

業者団体は有限責任に

中間法人法が成立、公布

月に結託をまとめ、これ（財団法）では「公益に  
法制度審議会が了承した。これは名称を「共同法」と  
とするものだったが、最  
終的に「中間法人」とし  
て、三月十三日に法案が  
国会に提出されていた。  
「中間法人法」ではま  
中間法人法が成立、公布

# 業者団体は有限

来年4月施行で、

ず、「社員に共通する利益を図ることを目的とし、剰余金を社員に分配することを目的としない社団」と定義された。うち「社員」は会員、「社団」は団体という意味。公益法人（社団法人と中間法人法では中間法人）は公益法人の一種で、監督官庁による認

# 責任に

## 新制度スタート

の基金を必要とするが、無限責任中間法人ではそういう基金を必要としない。また株式会社などの法人は無限責任中間法人の社員になれるが、有限責任中間法人の社員になることができる、などの区別がある。

中間法人法施行前に、本来は中間法人として設立すべきだったが制度がなかったため公益法人として設立されている業者団体（JAMMA、AOUなど）については、中間法人法はなんら定めていない。公益法人を形式的に存続させた上で、新たに中間法人として業者団体を設立するなども考えられるが、財産の処分など問題を避けることができる。

これまで法人格のなかった任意団体（JAPEA、NSAなど）は、中間法人法施行に伴い法人格を持つ道が開けたことになる。

単にした「ハッピーブラネット」(OP価格六十  
三万八千円で七月下旬  
売、パチンコタイプで  
投入メダル枚数に応じ  
確率設定でプログレッ  
ション)

インターネット通じて

# ゲーム場を管理

セガ社「アームス」を導入

セガ社とCSKは六月四日、インターネットを利用したゲーム場総合管理システム「アームス」(ARMS II A M ショップ・ラビッド・マネージメントシステム)を共同開発し、セガ社直営店で六月一日運用を開始したという。

これは専用ウェブサイトをより一店舗単位毎日の収益や資産、預金など会計管理ができるシステムで、従来は本社行なっていた管理業務店舗単位に移行させるいうもの。

の月、働いてはいるが、管理性を生かした運営、管理ができる」としている。またセガ社では「これまで本社行ってきた管理システムは、製造業としての業務を中心に構築していたが、この新システムは店舗管理に特化したもの」としていう。

新システム導入により五つの施設運営子会社は、店舗管理者に対する人事評価の基準について、投資上げのみではなく、売上額と利益など収支の面から経営手腕も含む総合的なものに見直すとしている。

同システムは現在、セガ直営五百店に採用されており、当面は他社への導入は考えていない。



ナムコ「鉄拳4」(上)とカプコン/ナムコ「ガンサバイバー2」



Age Group	Percentage
18-24	~10%
25-34	~35%
35-44	~25%
45-54	~20%
55-64	~15%
65-74	~10%
75-84	~5%
85+	~2%















## ゲームマシン

特許申請中(景品払出機構/玉排出機構)      エイブル      セタ/エイブル      エイブル      鳥等      います

---

**株式会社エイブルコーポレーション**  
**ABLE CORPORATION, LTD.**

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3  
 TEL 03(3988)2061(代)      FAX 03(3986)5180  
 ★インターネットホームページ      <http://www.able-corp.com>

購入単価の引き下  
るべきである。  
としてパーツの共  
循環化を図るべき  
（タ、電球などなど）  
化を積極的に進め  
である。できるだけ  
用や転用、フリク  
C/Dカメラを「防犯  
に有効活用したり」  
もので機械を構成  
をメーカーに義  
するべきである。  
により、オペレー  
修理時の調達のコ  
メーカーにはコス  
や修理部品の保有  
減少、パーツ個々  
経費が抑えられ  
る。  
P・C・コンシュー  
連携

アミューズメント  
に対する提言

規格の統一（部品・  
共通化）

ビデオゲーム機筐  
格を統一すべき  
まで、専用筐体し  
た大型ビデオゲ  
の仕様を統一する  
ある。

機筐体を多くと  
四種類にして規格  
が業界にとつ  
利益に繋がると  
に将来にはパソ  
を入れてダウンロ  
来するようにするこ  
望まれるのではな

オケーム以外にも  
体を導入すべき  
ル機、アーレード  
でも他社間でソフ  
対応が可能な筐体  
格を作り、メーカ  
ソフト及びパ



Sega Prize!

## 幸せを呼ぶ!セガのジュニアプライズ

プライズ  
シリーズ  
コレクション 6月

B1259

すしあざらし  
ぬいぐるみ入数5種70個入 OP価格 30,000円  
©えだいずみ

D1209

ドラえもん  
キャラクターおしゃべりタイマー入数2種44個入 OP価格 30,000円  
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 発売元: (株)エポック社・ラクーン編集部

株式会社セガ

東京都大田区東堀谷2-12-14 本社3号館 プライズ部 カスタマー・リレーション課

電話 03(5737)7541 FAX 03(5737)7744

http://www.sega.co.jp/prize/



PIKO デジタルウォッチ

いち押しでブランドPIKOのおしゃれなリストウォッチ。長さが変えられるエアの上からでもできるスポーツタイプのベルトで、ELバックライト付きのデジタル時計です。

SS1459 11月第3週 納品予定

4種/38個入 OP価格 ¥30,000

30センチ  
サイズ約20cm  
長さ

※誌面の各商品は監修につき、デザイン・カラー・寸法など仕様等変更になる場合がありますのでご了承ください。

SYSTEM  
SERVICE  
CO.,LTD.お申し込みはお電話かFAX、または、インターネットで TEL.03-5951-6600 FAX.03-5951-3449 eコマースサイト: www.fans-web.com  
システムサービス株式会社 〒171-0014 東京都豊島区池袋2-48-1 信友山の手池袋ビル4F FANSホームページ: www.fans.co.jp

## Prize Forum

プライズフォーラム

釣り落とした魚は大きい  
取れなかった景品は惜しい

ゲーム機に使われる景品っていろんなものがあるのね。  
そうだね。でもなんでもいって言う訳ではないんだ。例えば、金額で言うとゲーム機の景品に使っているのは市販価格で八百円以下で決められているし、使っているのはいくつかあるし、いろんなルールがあるんだ。市販価格が八百円以下で言うけど、それ以上の物もあるわ。  
そうだね。でもそれはルール違反だ。みんなルールを守らないと健全性って維持できないよね。  
誰でも知っているキャラクターを使った商品なんか、キャラクターショップより品質も良いし、バラエティに富んでいるし、私はクレーンゲーム機のキャラクターの景品って好きよ。これが市販価格八百円なんてすごいわ。  
それはプライズのメーカーが色々努力をしているから、まあいいわゆる企業努力さ。  
でもたまに、良く似ているけど、あのこれコピー品だという景品もあるわ。  
プライズのメーカーはライセンス料も払うし企画やなんやかやで、いくら頑張ってもそういう、コピー品を扱う業者もいるから大変だよ。  
そうね。だとクレーンゲーム機で素敵なキャラクター景品を取ったときはとてもうれしから、まじめな景品メーカーさんには絶対応援するわ。  
そんなお客さんのことも考えて、ゲーム場を経営している人もコピー品なんか置かないでほしいね。



## EIKOH PRIZE NEWS

8月発売



ハローキティコレクションデザインドール

OP価格 30,000円

ハローキティ12種×各8



© 1976, 2001 SANRIO CO., LTD.



© 76, '96, '98, '01 SANRIO

サンリオBIGシンプルソフトタッチドール

OP価格 32,000円

4種入 40個入

約20cm

約15cm

約10cm

約5cm

約2cm

約1cm

約0.5cm

約0.2cm

約0.1cm

約0.05cm

約0.02cm

約0.01cm

約0.005cm

約0.002cm

約0.001cm

約0.0005cm

約0.0002cm

約0.0001cm

約0.00005cm

約0.00002cm

約0.00001cm

約0.000005cm

約0.000002cm

約0.000001cm

約0.0000005cm

約0.0000002cm

約0.0000001cm

約0.00000005cm

約0.00000002cm

約0.00000001cm

約0.000000005cm

約0.000000002cm

約0.000000001cm

約0.0000000005cm

約0.0000000002cm

約0.0000000001cm

約0.00000000005cm

約0.00000000002cm

約0.00000000001cm

約0.000000000005cm

約0.000000000002cm

約0.000000000001cm

約0.0000000000005cm

約0.0000000000002cm

約0.0000000000001cm

約0.00000000000005cm

約0.00000000000002cm

約0.00000000000001cm



© 1976, 2001 SANRIO CO., LTD.

ハローキティギャル風ポアバッグ

OP価格 30,000円

ヘッダー付 6種入 60個入

約20cm

約15cm

約10cm

約5cm

約2cm

約1cm

約0.5cm

約0.2cm

約0.1cm

約0.05cm

約0.02cm

約0.01cm

約0.005cm

約0.002cm

約0.001cm

約0.0005cm

約0.0002cm

約0.0001cm

約0.00005cm

約0.00002cm

約0.00001cm

約0.000005cm

約0.000002cm

約0.000001cm

約0.0000005cm

約0.0000002cm

約0.0000001cm

約0.00000005cm

約0.00000002cm

約0.00000001cm

約0.000000005cm

約0.000000002cm

約0.000000001cm

約0.0000000005cm

約0.0000000002cm

約0.0000000001cm

約0.00000000005cm

約0.00000000002cm

約0.000000000005cm

約0.000000000002cm

約0.000000000001cm

約0.0000000000005cm

約0.0000000000002cm

約0.0000000000001cm

約0.00000000000005cm

約0.00000000000002cm

約0.00000000000001cm

EIKOH

株式会社 エイコー

AM販売部

〒130-0004 東京都墨田区本所 1-3-13

TEL 03-3624-1183 FAX 03-3622-6235

BANPRESTO

この秋 ぬいぐるみと  
リストウォッチで登場!!「おはスタ」で大人気のキャラクター  
「ミニモニ。」が、ついに2001年秋  
プライズアイテムとして登場します。

2001年9月 発売予定

クレーンゲーム機対応商品 ミニモニ。ぬいぐるみ OP価格: 30,000円 入数: 75個 全4種	コンビニキャラクター対応商品 ミニモニ。リストウォッチ OP価格: 30,000円 入数: 100個 全5種
---	--

株式会社 バンプレスト プライズ編集部 〒271-0002 千葉県浦安市船場1-230-1 ビデオP  
プライズ部 電話: 0476-82-1111 FAX: 0476-82-1112 http://www.banpresto.co.jp/

※商品と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。

ラブひな  
コレクションフィギュアサマーバージョン  
セガ社なる、しのぶ、むつみの3人の  
キャラが水着で砂浜に横たわっ  
ているようすをデザイン。長さ14センチ。  
パッケージ  
付き。  
50個入り  
でOP価格  
3万円。7  
月発売。

©赤松健・横須賀・ラブひな温泉組合・テレビ東京

スーパーホース  
ぬいぐるみ名馬シリーズVer. 3  
セガ社GIの名馬で兄弟のナリタブライ  
アンとビワハヤヒデの2頭のぬ  
いぐるみアソート。大型景品で前  
後の長さ約  
37センチ。  
38個入り  
でOP価格  
3万円。7  
月発売。

©AVANTI

アフロ犬 コレクションぬいぐるみ  
システムサービスアフロ犬のキャラクターの中か  
ら人気のある4タイプをセレクト  
したぬいぐるみのアソート。サイ  
ズ14センチ。  
100個  
入りでOP  
価格3万  
円。8  
月発売。

©2001 SAN-X CO., LTD.

だぁ/だぁ/だぁぬいぐるみコレクション  
システムサービスアニメ漫画「だぁ/だぁ/だぁ  
」からルウくんやネコキャラな  
ど3種類をアソートしたぬいぐる  
み。サイ  
ズ18センチ。  
66個入り  
でOP価格  
3万円。8  
月発売。

©川上義幸・藤田社・NHK・NEP21・総合ビジョン

BIGバイル地  
ハローキティベビードール  
エイコータオル地素材を使用したキティ  
のぬいぐるみ。ピンク、イエロー、  
ブルー、グリーンの4色あり、高  
さ28センチ。  
40個入  
りでOP  
価格3万  
2千円。  
7月発売。

©SANRIO CO., LTD.

ゴン太クラブ アロハぬいぐるみ  
エイコーアロハシャツを着てサングラス  
を顔にのせたゴン太と仲間たちの  
花形など4種類(改良による仕様  
変更あり)。高さ19センチ。  
76個入り  
でOP価格  
3万円。7  
月発売。

©GONTA CLUB/SUNRISE

ドラえもん ミニテーブル  
バンプレストドラえもんドラミちゃんの顔  
をテーブル(24センチ)にしたもので  
3種類。吊り下げパッケージ(33  
センチ)付き。  
42個入  
りでOP  
価格3万  
2千円。  
9月発売

©Fujiko-pro, Shogakukan and TV Asahi

ポケットモンスター  
ベルトホルダーぬいぐるみ  
バンプレストポケモンキャラ4種のぬいぐる  
み。背中部分をシートベルトやリ  
ュウクのベルトに巻きつける。高  
さ13センチ。  
80個入  
りでOP  
価格3万  
円。9月  
発売。

©Nintendo・CREATIVES・GEMPEX・TV TOKYO・SHO・PRO・JINX/KW











# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機—ソフトウェア

前回	機種名 (メーカー名)	MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン (カプコン/バンプレスト Naomi) Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto) .....	8.55
2	2	バーチャストライカー 3 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 3 (Sega) .....	6.44
3	-	カプコン VS SNK プロ (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK Millennium Fight 2000 Pro (Capcom) .....	6.33
4	7	ストリートファイター IIIサードストライク (カプコン) Street Fighter III 3rd Strike (Capcom) .....	5.82
5	3	ストリートファイター ZERO 3 アッパー (カプコン/セガ社 Naomi) Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega) .....	5.63
6	5	ミスタードリラー グレート (ナムコ) Mr. Driller Great (Namco) .....	5.56
7	4	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco) .....	5.54
8	-	ゼロガンナー 2 (彩京 Naomi) Zero Gunner 2 (Psikyo) .....	5.29
9	8	スーパーワールドスタジアム 2001 (ナムコ) Super World Stadium 2001 (Namco) .....	5.27
10	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ) The King of Fighters 2000 (SNK) .....	5.25
11	6	プロギアの嵐 (ケイブ/カプコン) Progear (Cave/Capcom) .....	5.14
12	9	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy) .....	5.13
13	11	パワースマッシュ (セガ社 Naomi) Virtua Tennis (Sega) .....	4.78
14	14	対戦ホットギミック 3 (彩京) Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo) .....	4.55
15	12	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega) .....	4.44
16	27	ストライカーズ1945 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo) .....	4.43
17	15	テトリス (セガ社) Tetris (Sega) .....	4.32
18	19	対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo) .....	4.30
19	23	ギガウイング 2 (タクミ/カプコン) Giga Wing 2 (Takumi/Capcom) .....	4.29
20	21	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami) .....	4.13
21	13	カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom) .....	4.11
22	16	パズループ 2 (ミッチェル/カプコン) Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom) .....	4.06
23	26	ギャルズパニック S2 (カネコ) Gals Panic S2 (Kaneko) .....	4.04
24	24	スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ) Super World Stadium 2000 (Namco) .....	4.03
25	22	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco) .....	4.00

\* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

**評価**  
(RATING)

調査クレーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的な人、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲーム機  
(DEDICATED VIDEOS)

前 回	機種名 (メーカー名) MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1 太鼓の達人 (ナムコ) Taiko no Tatsujin (Namco) .....	7. 90
2	2 ヴァンパイアナイト (SD/DX) (ナムコ) Vampire Night (SD/DX) (Namco) .....	7. 55
3	3 ポップンミュージック 6 (コナミ) Pop'n Music 6 (Konami) .....	7. 10
4	5 ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社) Derby Owners Club 2000 (Sega) .....	6. 95
5	4 シャカッとタンバリンノ (セガ社 Naomi) Syakatto-Tambourine (Sega) .....	6. 75
6	7 ドラムマニア・フォースミックス (コナミ) Drum Mania 4th Mix (Konami) .....	6. 57
7	9 スリルドライブ 2 (2P/SD/DX) (コナミ) Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami) .....	6. 38
8	8 タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco) .....	6. 31
9	6 東京バス案内 (セガ社) Tokyo Bus Route (Sega) .....	6. 25
10	10 モーキャップボクシング (コナミ) Mocap Boxing (Konami) .....	6. 22
11	11 ザ・警察官 (コナミ) Police 911 [Police 24/7] (Konami) .....	6. 21
12	13 バーチャファイター 3tb (セガ社) Virtua Fighter 3 Team Battle (Sega) .....	6. 00
13	17 コンフィデンシャルミッション (SD/DX) (セガ社) Confidential Mission (SD/DX) (Sega) .....	5. 70
14	12 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega) .....	5. 58
15	14 ダンスダンスレボリューション・フィフスミックス (2P) (コナミ) Dance Dance Revolution 5th Mix (2P) (Konami) .....	5. 45
16	16 バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito) .....	5. 33
17	- 狙撃 (コナミ) Silent Scope EX (Konami) .....	5. 29
18	22 キーボードマニア・サードミックス (コナミ) Keyboard Mania 3rd Mix (Konami) .....	5. 11

### ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

1	1	劇的美写 (日立ソフトウェアエンジニアリング/セガ社) Gekitekiibisya (Hitachi Software Engineering/Sega) .....	9.37
2	2	チャオッピン (オムロン) Chaopi (Omron) .....	8.47
3	3	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron) .....	8.29
4	4	キャンパスショット (オムロン) Canvas Shot (Omron) .....	7.88
5	5	めちやクレイノ (アトラス) Mecha Kireiノ (Atlus) .....	7.85
6	6	フォト&シール・スーパーキララ (メイクソフトウェア) Photo & Seal Super Kilala (Make Software) .....	6.76
7	8	Hitomi (アイエムエス) Hitomi (IMS) .....	6.69

まるち かめら あいず No.379



有田佐市

Lucius Tonails (29)

CDを購入する場合、強い規制がはたらいている国内盤でも全然値引きしない店から、二〇％値引きをする店までの幅があるが、前にも触れたように値引率が高い店はど新譜の売れ足は早く、なかなか買おうとしたCDにお目にかかれない。

輸入盤の場合には、価格の幅は、国内盤に比してずっと大きく、戸惑うことが多い。

他の店では三三〇〇円ぐらい、安くても二〇〇〇円の値をつけている盤が五八〇円で売られているのでショックをうけるということがある。

私が実際にいけば大きな衝撃をうけたのは、スコット・ロスというエイズで死んだ天才がドメニコ・スカラッティのチェンバロ・ソナタの集巻を八万数千円で購入した後、他の店で一万数千円で出しているのを見た時である。

これなどは家人が知ればただではすまない例である。

しかしこれは極端な場合も珍しいけれど、輸入盤についてはその値は非常に恣意的な感じがよくする。

自由競争の社会であるから、高いものをつかまされるのは馬鹿であることがを証明しているようなものだが、あまりにも値に幅があると、それについてもという感が他方ではたらく。

値については金でさむ問題だが、それ以上に問題なのは各CDの内容である。

ポップスの場合にはオリジナルを買えばそれで

[illegible]

というデータがあるけれども、これはあくまでも毎月新しく出されるＣＤについてのものであり、それ以外のＣＤについては全くいいものはいいほど消費者にとっては手掛りが得られないままである。

試行錯誤を重ねて、要らない金を出費することゝを強いるようになっていく。

せめてＣＤ店にＣＤに詳しい店員がいて、そのＣＤについてのデータを説明してくれるのであればよいのだが、本屋と同じであるいは本屋以上にそういうことは望外の他の状況にあり、店員の大部分はアルバイトかパートタイマーでＣＤについての知識は殆んど皆無の場合が多い。話しかけるほど不愉快になるから、そういうことをよく知っている客の側は店員にＣＤについて何か尋ねたり

棚書きの背は横にして置いてくれたらいいのに、棚に並べる時には、国内盤の縦書きの背と同じように、縦にして並べてあるので、縦を読むためには首を横にしなければならぬ。

首を横にしてＣＤの背を読むために要する空間は、首を縦にしたまま目線のことをするのに要する空間よりも余分な空間が必要になる。

店内が混んでいる場合などにはそういう動作をとるのに面倒になり、折角欲しいＣＤを購入するつもりで店に出かけながら、横文字をざっと縦に見いふことも出てしまうという場合もある。

よほど店が空いていて時間帯にでも狙いをつけばＣＤ店に行くわけでもないということは不可能である。

この雑誌はクラシックの国内盤にすぎない。国内盤でもそうだが、今CDの大型店では、商品の大部分が輸入盤である。したがってクラシックCDの愛好者は「レコード芸術」を見て自分の購入すべきCDを決めて、当該CDをCD店で購入すれば、CDを購入するのにあつてあまり大きな誤ちを犯さなくてもするという仕組が出来上つてゐる。

しかし、他の部門の商品に比して、こういう誤ちが分らない売り方であり、CDに関しては何時までも経つても、その商品の売り方については納得がゆかないままである。

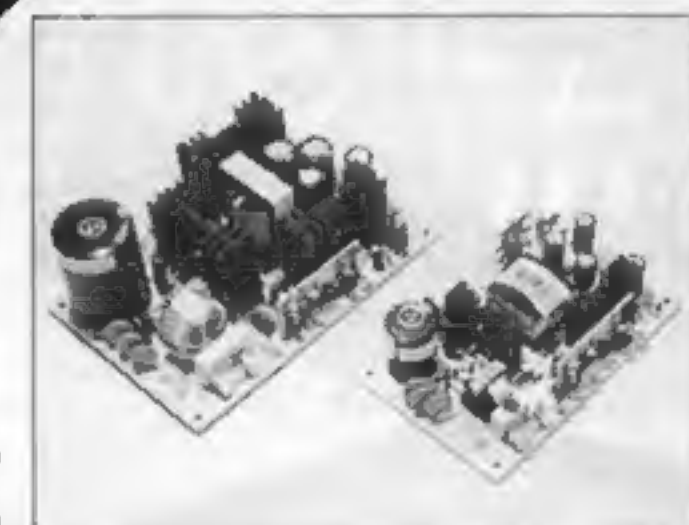
輸入盤は国内盤の背が縦書きであるのに対しては「レコード芸術」で当然横書きである。今CDの大型店では、商品の大部分が輸入盤である。したがってクラシックCDの愛好者は「レコード芸術」を見て自分の購入すべきCDを決めて、当該CDをCD店で購入すれば、CDを購入するのにあつてあまり大きな誤ちを犯さなくてもするという仕組が出来上つてゐる。

しかし、他の部門の商品に比して、こういう誤ちが分らない売り方であり、CDに関しては何時までも経つても、その商品の売り方については納得がゆかないままである。

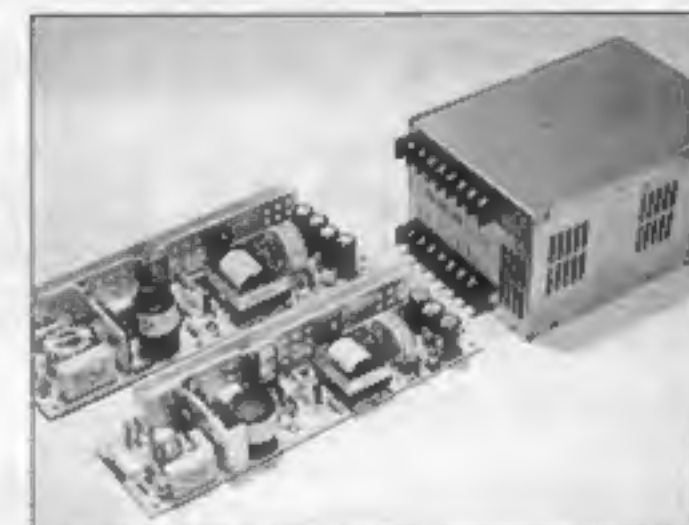
輸入盤は国内盤の背が縦書きであるのに対しては「レコード芸術」で当然横書きである。



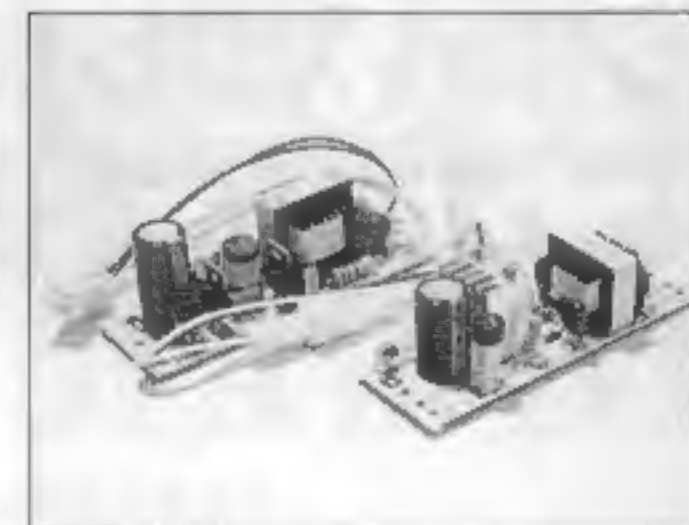
**POWER**  
電源機器のハイ D は  
各種電源トランス及びスイッチング電源・ドロップ電源の設計・製造・販売メーカーです。  
豊富な経験・豊かな実績・スピードな OEM 設計と高まる信頼性がそれが D です。



**[KCシリーズ]**  
**スイッチングレギュレータ**  
入 力: AC90~264V  
2出力: 5V/12V  
容 量: 25W/40W/50W/  
60W/75W/90W



**【ENCシリーズ】**  
**スイッチングレギュレータ**  
入 力: AC90~132V  
単出力: 12V/24V  
容 量: 30W/50W/100W/  
120W/150W  
その他出力電圧製作可

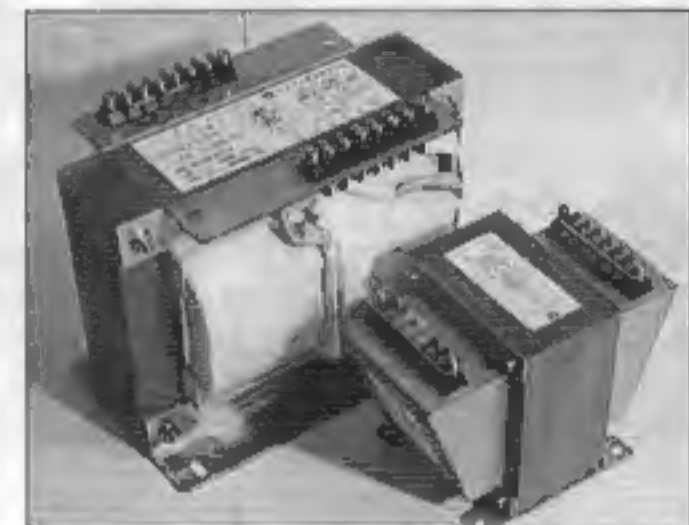


螢光燈インバータ

入 力：AC24V  
DC12V/24V

ローコストタイプ

[DPS-10] 15～20W  
[DPS-8] 6～10W



**[NEA/Bシリーズ]**  
**ノイズエリミネータトランス**  
 (ノイズ低減トランス)  
 屋内用乾式自冷式  
 入出力: AC100/200V切換可  
 単相・50/60Hz・B種  
 容量: 100・200・300・500VA(NEA)  
 1K・2K・3KVA(NEB)

ESDEN  
ESDEN INDUSTRIAL CO., LTD  
エスデン産業株式会社

本社：〒141-0032 東京都品川区大崎3-18-7  
TEL 03-5740-8695 FAX 03-5740-8696  
工場：〒220-0203 神奈川県津久井郡根小屋1995  
<http://homepage2.nifty.com/esden/>  
E-mail: [esden@nifty.ne.jp](mailto:esden@nifty.ne.jp)

※納期・価格等詳細については、  
弊社担当(鈴木・佐野)迄お問  
い合せ下さい。

單出力：5V/12V/15V/24V/  
30V/36V/48V  
容 量：300W IET申請中



SEGA



2人の  
新キャラを  
追加!!

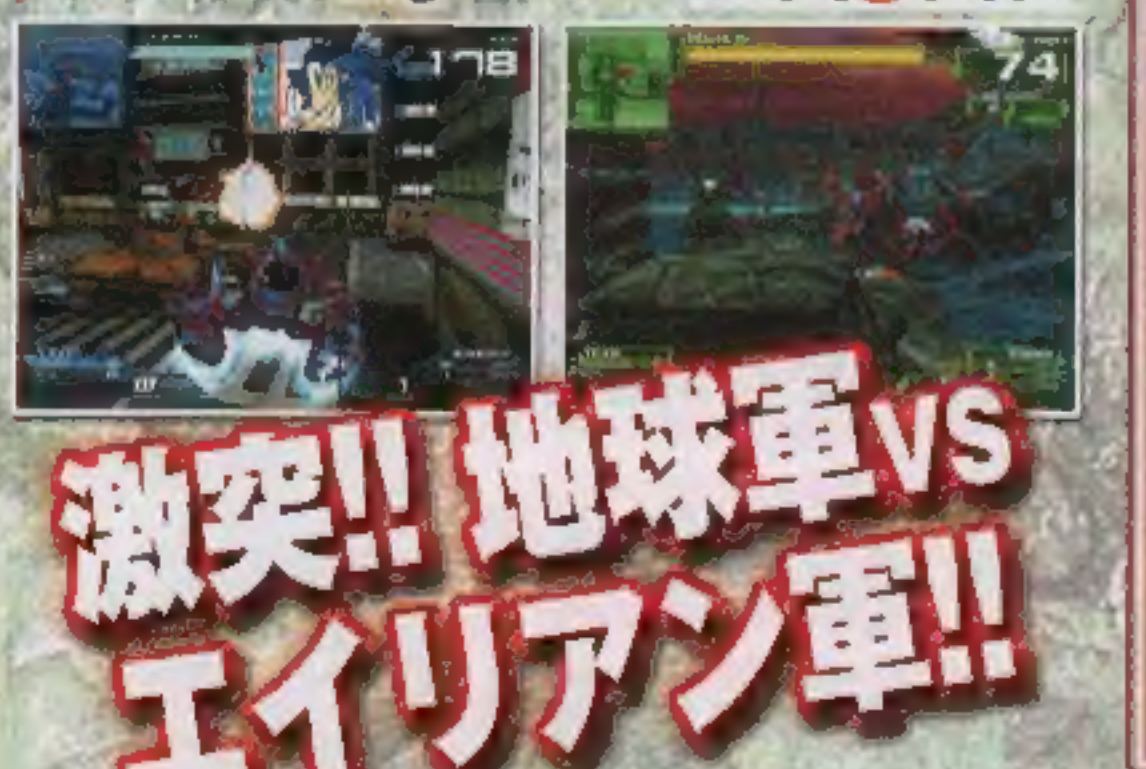


NAOMI 2

あの「バーチャファイター」最新作が  
この2001年に……長き沈黙を破り、満を持して登場!  
全国に散らばるプレイヤーをネットワークでひとつにつなげ、  
アーケードシーンの次なるステージへと導きます。



新次元格闘 極まる!



激突!! 地球軍vs  
エイリアン軍!!

**「VF.NET」はネットワークを使って  
アーケードシーンをリードする!**

VF.NETは、プレイヤーの情報を記録し、対戦を記録する。カードを使用して対戦すると、プレイヤーの成績がリアルタイムでVF.NETサーバーに送信され、対戦の記録やプレイヤーの成績などが記録されます。また、プレイヤーはVF.NETにアクセスし、自分の成績と対戦した相手のプレイヤーの成績を確認することができます。また、プレイヤー同士がVF.NETを通じて対戦することもできます。VF.NETは、プレイヤーの成績を記録し、対戦を記録する。カードを使用して対戦すると、プレイヤーの成績がリアルタイムでVF.NETサーバーに送信され、対戦の記録やプレイヤーの成績などが記録されます。また、プレイヤーはVF.NETにアクセスし、自分の成績と対戦した相手のプレイヤーの成績を確認することができます。また、プレイヤー同士がVF.NETを通じて対戦することもできます。

特定技のとき繰り出すことのできる、威力が高く相手のガードを崩す「ため攻撃」、相手の攻撃をかわしつつ反撃できる「避け攻撃」、さらには壁際に追い詰めて攻撃をヒットさせ相手をよろめかせることができた、壁を破壊してそのままリングアウトする「壁際の攻防」や追い打ち攻撃を回避できる「受け身」など、新たなシステムを導入することにより奥の深い格闘を表現しました。また、プレイヤー同士をつなぐネットワーク「VF.NET」によりすべてのバーチャファイター4が結ばれ、全国レベルから店舗単位までの様々な競争やコミュニケーションが生まれます。

キャビネット仕様: 780(W)X974(D)X1,742(H) 120kg AC100V 200W 29インチモニター Original Game ©SEGA/SEGA/CRI 2001

**地球の存亡を賭け激突する地球連合軍とエイリアン軍!**  
特徴的な挙動や戦略的なゲーム性が熱い3D戦車ゲーム!!

ワシントンD.C.、イースター島、そして日本の秋田県などを舞台に未知のエイリアン軍と地球連合軍が戦う3D戦車ゲームです。プレイヤー同士が協力・対戦プレイできたり、エイリアン軍と地球連合軍のどちらでも自分が選択可能ななど、絶望的な状況下でのプレイを提供します。CPU戦車の参戦や、プレイ中に現れるアイテムなど、いろんな要素が盛り込まれ、プレイヤーの熱く楽しい戦いを可能に実現します。

予約締切  
7月26日  
9月下旬発売予定

SEGA 株式会社 セガ

本社3号館 東京都大田区東五反田2-12-14  
電話 03(5737)7530 (内線)  
電話 03(5737)7541 (フ)  
電話 03(5737)7544 (海)  
電話 011(841)0250 (直)  
電話 06(6334)5336 (直)  
電話 092(452)6843 (直)  
電話 052(702)3003 (直)

札幌販売 札幌市豊平区豊平五条3-2-34  
関西販売 大阪府豊中市豊南町東2-5-3  
九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5  
名古屋販売 愛知県名古屋市中区東区が丘1-9-04

●ここに記載されている住所は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承ください。

英文版業界ニュース

# SNK Returns To Suita, Osaka

SNK Corp., Tokyo, an Aruze subsidiary, announced that it will return its head office again to Osaka and establish a Tokyo subsidiary. Upon becoming an Aruze branch, SNK moved its head office to Daiba, Tokyo, where Aruze, Adores and Seta are also located. However, as a result of SNK filing for protection under the bankruptcy law on April 2, its relations with Aruze worsened leading to the discontinuation of communication between the two companies. Hence the decision to return the SNK head office to Osaka.

SNK Corp., 1-6, Enokicho, Suita, Osaka, 564-0053  
phone (81) 6-6339-5123  
SNK Tokyo Branch  
Fuji Annex Bldg. 1-12-6,  
Nishi-Shinbashi, Minato-ku,  
Tokyo 105-0003  
phone (81) 3-3504-8515

Aruze, however, still owns 50.9% of SNK's stocks, and shows no intention to transfer them to Eikichi Kawasaki, the former chairman of SNK. When Aruze became a major holder of SNK in February 2000, Aruze's president, Kazuo Okada, accordingly became SNK chairman in April. However, probably due to the conflict with SNK's top management, he resigned as SNK chairman in April this year. In his place, it was decided that Jun Fujimoto (former president of Seta), who nearly became executive manager of Aruze, be despatched from Aruze as SNK's director.

SNK posted ¥31,674 million in non-consolidated revenue and ¥37,578 million in net loss for the fiscal year ended March 2001 (¥30,483 million in revenue and ¥8,540 million in net loss in the previous year). The large loss is due to the inclusion of a special loss of ¥25,621 million. The loss has swollen as a result of the liquidation of arcades, bowling centers and overseas subsidiaries, the inclusion of appraisal loss arising from handheld "NEO-GEO Pocket".

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,130 million, down 12.9%, arcade operation ¥4,913 million, down 58.1%, new pachinko/pachi-slot machines ¥18,824 million, and others ¥208 million. Home

video accounted for minus ¥375 million, since its returned products were more than sales.

Since SNK became an Aruze subsidiary, the sale of pachinko/pachi-slot machines was newly added to its lines of business. In the coin-op games category, the manufacture/sale of not only conventional "NEO-GEO" game software but also of pachi-slot type medal games were also added. This was because Aruze thought that SNK could be turned into a highly profitable enterprise by converting SNK's chief business into pachinko manufacture/sales.

This, however, failed. Moreover, the loss-making home videos division including "NEO-GEO Pocket" increased the overall loss. Also, with Aruze taking SNK's best coin-op "NEO-GEO" game developers and forcing others to resign from the company, the number of hit games fell dramatically. There were 1,066 SNK employees in March 2000 and this number had fallen to 314 one year later.

Thus, Aruze's attempts to reconstruct SNK have failed, and SNK went bankrupt. In spite of this, Aruze continues to be SNK's parent company and one of its major creditors. This

makes it extremely difficult for other creditors to cooperate in SNK's reconstruction, and this may eventually mean the closure of SNK. However, it remains unclear as to what concrete steps SNK will take.

## Namco Enix, Square In Software Tie-Up

Namco Ltd., Enix Corp., and Square Inc., Tokyo, announced on April 23 that they have entered a comprehensive cooperative arrangement in view of the rapidly increased cost of home video game development and the deteriorating profitability of software manufacturers. Concrete details of the tie-up were announced on June 18.

Namco is developing not only coin-op videos but also home video game software such as "Tekken" series for



At the three companies' meeting for announcement (l-r), Square's Hisashi Suzuki, Namco's Kyushiro Takagi, Enix's Keiji Honda

SCE "PS" and "PS2". Enix is known for "Dragon Quest VII" for the "PS", and Square for the "Final Fantasy" series, etc. for the "PS2". All of them are hit makers. However, as the technical capabilities of home video consoles increase so to does the cost of game software development putting great pressure on profits. The tie-up is meant to solve this problem.

According to the announcement, the three companies will cooperate in the following areas (1) network games, (2) overseas sales, and (3) software for mobile phones. For the network games, the three companies will jointly develop the "Play On-Line" business. It will start in North America and Asia. As for overseas game software sales, they will establish joint sales units in the most attractive overseas markets. They will thereby improve efficiency of their overseas sales. Regarding game software for mobile phones, although Namco is already marketing such software, the three companies will cooperate in this area from here on.

They will also examine the possibility of the joint development of arcade games. As a first step, it was already agreed that Enix and Square will license their characters for use as prizes for Namco coin-op machines.

It was also agreed upon that Masaya Nakamura, Yasuhiro Fukushima, and Masahumi Miyamoto, the major shareholders in the three companies, will mutually own 4-5% of the other two companies' shares. The aim of this is not to aggressively assert themselves as shareholders, but to boost profitability by mutual cooperation.

With the specifications of the latest consumer platforms exceeding that of coin-op videos, game developers are forced to use ever more sophisticated computer graphics (CG). However, if the game play is poor, it will not become a hit. Although there seems to be a distinction between R&D teams that concentrate on performance and those that emphasize game play, there is a tendency for the latter to be neglected by investors and others who cannot understand the game.

## Sega Unveils New Videos

Sega Unveils "Contents Strategy" Sega Corp., Tokyo, held a meeting to explain its "Contents Strategy" on June 5, and also held its second coin-op game private show this year on June 8. Tetsu Kayama, Sega's Co-CEO, explained, "Sega's goal is to not only lead the world in coin-op videos, but also become the world's No. 1 company in the home video game software and network video game software field."

Sega held coin-op game private shows on May 18 and June 8. At the private show in May, it introduced "Virtua Fighter 4", "Beach Spikers", "Club Cart", "Wave Runner GT", "Spikers Battle" and "Super Major League". At the private show in June, it unveiled "Alien Front", "Virtual-On 4 (Force)" and "Walk a Dog". All these are new videos with shipment dates between June and September. The operators and distributors who visited the show were impressed again by Sega's powerful R&D capability.

At the meeting on June 5 to outline its "Contents Strategy", Kayama said, "At the E3 we unveiled game software for the "PS2", showing that we can develop software more quickly than any other SCE third party. By continuing to supply excellent game software to every platform, Sega will become the largest software supplier

**FILLMORE GAMES**  
**FILLMORE GAMES**

**! VIDEO GAME PCBS (Used)**  
**!! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)**  
**FOR SALE**

Visit our web site for more information  
[www.fillmoregames.com](http://www.fillmoregames.com)  
tosh@fillmoregames.com

**Fillmore Games**  
26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,  
Hyogo 666-0006, Japan.  
Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi  
Amusement Press, Inc.  
Yachiyo Bldg., 2-2-1,  
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,  
Osaka, 530-0015 Japan  
faxphone (81) 6-6314-3821  
Email: editor@ampress.co.jp  
Web site: <http://www.ampress.co.jp/>  
© 2001 Amusement Press, Inc.





TAITO®

リアルな強さを  
手に入れる！満を持して登場する、  
本物のパンチングゲーム。この手応え、この迫力、  
このカタルシスをこそ待っていた。  
大人気ボクシングアニメ「はじめの一歩」が  
パンチングゲームになってやって来た！

近日登場

# はじめの一歩

## THE FIGHTING!

インターネットランキングに対応  
<http://www.taito.co.jp/gm/ippo/>

©森川ジョージ/講談社・パップ・NTV

カプリチオプロ  
中型・小型  
景品対応

# CAPRICCIO PRO

カプリチオシリーズ最大の  
ディスプレイフィールド！

サイクロンで大好評の  
回転式オリジナル  
キャッチャーメカと  
景品の取れ易さを  
演出するレバー方式！4種類のツメが  
さまざまな形状の景品に対応！

●サイズ：W1760mm×D892mm×H1973mm ●重量：約259kg



業界初カースタントゲームの最新バージョン！  
全てのコースを連続で走り抜ける「スコアアタックモード」が追加！  
新しくマーカーボーナス&スピードボーナスもフィーチャー！

インターネットランキングに対応！ <http://www.taito.co.jp/gm/stunt/>

カプリチオセサミ  
中型・小型  
景品対応

# CAPRICCIO SESAME

設置面積は従来のカプリチオシリーズの  
約半分(約52%)！

右側と左側の景品を  
分けて、プレイヤーに  
選択の楽しさを提供！投資効率  
抜群！坪効率  
抜群！

●サイズ：W1202mm×D676mm×H1497mm ●重量：130kg



安定した高インカムのメカ式プライズ機シリーズ

タイト・チレゾシリーズ

コンパクト筐体  
シンプル操作  
低価格で提供

落下するボールを  
回転板で操作！

ハンドルで回転板を回しゲートにボールを誘導します。

コストパフォーマンス抜群のシリーズです

●サイズ：W476mm×D449mm×H1451mm ●重量：約48kg



株式会社タイトー

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部 / 〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649

※筐体の仕様外観及び商品写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

TAITO Web Site <http://www.taito.co.jp/>

© TAITO CORP. 2001